

# Rapport de projet

## Environnement de Programmation

BONNET THOMAS , JAJOUX JEREMY

## 1 Fonctions de base du jeu

### Soit les fonctions de `grid.c`

Ici la plupart des fonctions étaient simples à programmer car elles sont de constructions moindres et ont un objectif unique et court.

Les fonctions ayant le plus posé de problèmes furent les fonctions relatives aux mouvement des tuiles, c'est à dire “`can_move`” et “`do_move`”, car ces dernières nécessitent de prendre en compte toutes les différentes situations possibles lors d'un mouvement ou d'une fusion de tuile.

C'est pourquoi, lors des premières ébauches du code, toutes ces fonctions étaient très longues et répétitives afin d'inclure toutes les possibilités sans se soucier de la structure de celles-ci. L'étape suivante a donc consisté à réduire la quantité de code et à créer des fonctions annexes, comme “`move`” ou “`tile_fusion`”, pour alléger le code de chaque fonction et permettre une disparition des répétitions avec des sous-fonctions avec différents arguments selon les situations plutôt qu'une section de code répétée.

## 2 Fonctions pour faire fonctionner le jeu

Les fonctions contenues dans `play.c`

## 3 Les Tests

Trouvés dans `test.c`

## 4 Le Makefile

## 5 Les Stratégies

## 6 Interface Graphique

Le corps du fichier `2048.c`